1993年7月9日発行（毎月第2・第4金曜日発行）第1巻第11号通巻第11号

電撃スーパーファミコン
11号付録

Street Fighter II Turbo

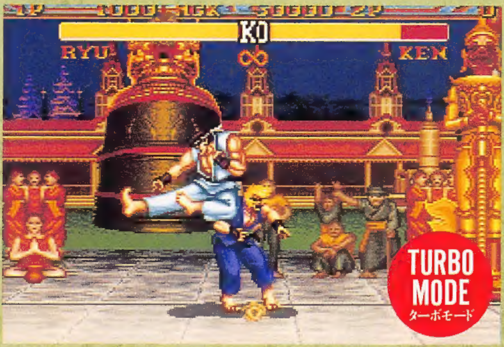


ストリートファイターIIターボ パーフェクトマニュアル

PERFECT MANUAL

ROUND[I] FOUNDATION

［基礎編］

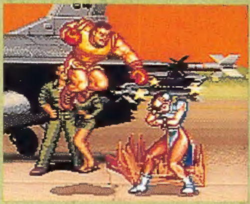


『ターボ』に隠され

ターボ&その違いは

POINT 1 ゲームバランスが全く異なっている!

驚くべきことに、スーパーファミコン版『ストIIターボ』では2種類のゲームモードが楽しめる。1つは新必殺技が加わり、スピードが大幅アップした、ご存知ターボモード。そしてもう1つは、前作『ストII』に同キャラ対戦と若干の技の追加、そして四天王が操作可能になっているノーマルモードである。ターボモードとノーマルモード、その違いとは!?



⬅どっちで戦うかは、お好みしだい。ビギナーならノーマルもオススメ。

1 技の性質が違う……

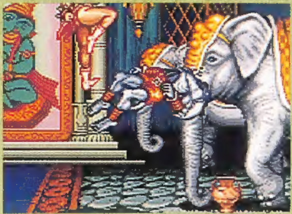
ノーマルモードは、技のダメージがターボモードよりも大きく、また間合いや出し方が違う技もある。例えば、サガットのタイガーアッパーカットは攻撃力が非常に高い。バルログのバク転の出し方も、ターボならパンチボタン3つ同時押しだが、ノーマルモードでは✚ボタンを後方に2回押す、になっている。



⬆サガットのタイガーアッパーカットは、ターボの1.5倍くらいダメージを与える。当たると痛いぜ!

2 当たり判定が違う……

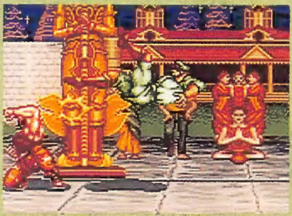
さらに、各技やキャラクターの命中判定なども若干異なっている。代表的な例が、ダルシム。ノーマルモードではダルシムののけぞりポーズにまで、当たり判定が存在する。つまりこれは、春麗がジャンプ中キックのふみつけ攻撃で、空中高く上っていくことが可能なのだ。これはターボモードでは不可能な技だ。



⬆春麗がダルシムを空高くふんずける、の図。4回もふんずけると、画面から見えなくなってしまう。

3 キャラのバランスが違う……

技の性質や当たり判定が違うとなれば、当然各キャラ間の強さのバランスも違ってくる。例えば、ベガはサイコクラッシャーからの投げや、連続ダブルニープレスがターボモードよりノーマルモードの方が若干やりやすい。このようにキャラの強さが違うため、実際の戦闘も闘い方がだいぶ異なるわけだ。



⬆ベガのダブルニープレスはノーマルモードの方が強いようだ。技を出した後の硬直時間が、若干短い!?

た2つのモード

ノーマル？

1本のソフトに2種類のゲーム。
『ストリートファイターIIターボ』
に隠された2つのモードとは!?



POINT 2 キャラの色が『ストII』

ターボモードでは5段階のゲームスピードの調整ができたが、ノーマルモードではスピード調整はできない。ノーマルモードのスピードは、だいたい前作『ストリートファイターII』より、心持ち速い程度。ターボモードで言えば、星1つくらいのスピードだ。また各キャラの色は、前作の同キャラ対戦可能モードの色と似ている。ガイルが茶色で、春麗がピンクのアレ。よく見ると、ちょっと濃かったりするんだけど。



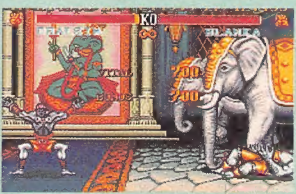
⬆このキャラの色、見覚えあるでしょ？

EXTRA POINT SE（サウンドエフェクト）が強化されたぞ!!

これはターボモードとノーマルモード、両方に共通したことだが、ゲームの効果音がだいぶ強化されている。ステージが始まる前には、「ジャパーン！」など国名を言うし、試合終了後の「ユーウィン」もちゃんとある。また、ステージによっては見物人の歓声や象の鳴き声も聞けるぞ！



⬆とにかくしゃべるしゃべる。やっぱりこれも20メガの威力ですか。



⬆試合終了後に、象が鳴いたり見物人が歓声をあげたりするのだ。

ターボモードの紹介は次のページからすぐ!!

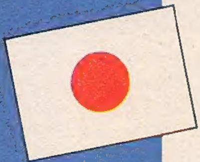
CONTENTS

ストリートファイターII［基礎編］ターボ パーフェクトマニュアル

STREET FIGHTERII TURBO
PERFECT MANUAL
ROUND1 FOUNDATION

電撃スーパーファミコン
11号付録

EDITOR 甲田、後藤、本多
日比野
WRITER 三須、堀、中里
DESIGNER ディレクション・ナカ



Ryu





情熱の格闘野郎、再び！

「リュウ」

PROFILE　プロフィール

真の格闘家となり頂点を目指す……。そのためには、どんな苦労もいとわない。この一途(いちず)な思いが、リュウをここまで強くさせたのだ。彼の流派は空手や柔道、テコンドーから長所を取り入れた、我流(がりゅう)の拳。勝つために、非常に合理的な型といえよう。

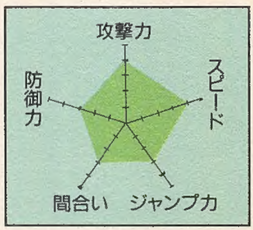
ANALYSIS　能力分析

❶『ストII』からの変更点

まず波動拳のモーションが早くなり、発射後の硬直時間も短くなった。昇龍拳、竜巻旋風脚はヒットすれば相手がダウン、敵のラッシュを返しやすくなっている。さらに、竜巻旋風脚は上昇、下降中が無敵になり、さらに空中でも出せるようになった！

❷特徴

とにかく波動拳と竜巻旋風脚が強力。波動拳は異常なほど早く出るため、波動拳で敵を飛ばして昇龍拳で撃墜する戦法が、一層効果的になっている。中間距離で弱と強の波動拳を連射するだけで、結構イヤな攻撃となる。また龍巻旋風脚の上昇、下降中の無敵時間を利用すれば、どんなピンチも逆転可能。これにより、攻撃のバリエーションがずいぶん増えたといえる。







VIEW POINT　リュウの見どころ

竜巻すり抜け　見どころ度 ★★★



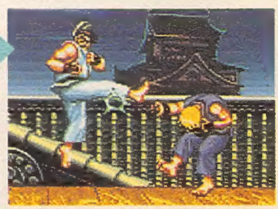
⬆相手に転ばされしまった。



➡さらに起き上がりに波動拳が来た！



⬇ならば竜巻旋風脚で対抗だ。上昇中の無敵を利用して避けろ！

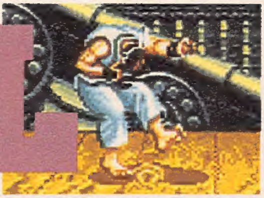


⬆とっさのことに、敵は避けられず転倒。これが新生竜巻の威力！

　　国旗イラスト／まつながあやこ

SPECIAL

必殺技、つかみ技一覧



見た目は前作と同じ必殺技、だけど中身はぜんぜん違う!

波動拳がソニックブームなみに強化され、以前は使えなかった竜巻旋風脚も、超使える技に変貌(へんぼう)。昇龍拳は起き上がりざまに出やすくなり、使い勝手アップ。投げ技の間合いも相変わらず広い。

波動拳



気のかたまりを相手に向かって飛ばす技。リュウはモーションが早く、発射後のスキも少ない。弾のスピードは弱が遅く、強が早い。

操作法 ✚ボタンを↓↘→と入力した後、パンチボタンをひとつ押す。

昇龍拳



おなじみ、上昇中は無敵の対空技。弱と中の昇竜拳は、当たれば相手を転ばせることができる。弱だと小さく、強だと大きくジャンプする。

操作法 ✚ボタンを→↓↘と入力した後、パンチボタンをひとつ押す。

竜巻旋風脚



上昇、下降中無敵で、ヨガファイヤーもすり抜けられる。当たれば相手が倒れるのがうれしい。下降中の無敵を利用した龍巻投げなんかも有効。

操作法 ✚ボタンを↓↙←と入力した後、キックボタンをひとつ押す。

空中竜巻旋風脚



龍巻旋風脚は、ジャンプ中にも出せる。その際、下降中は無敵ではないので注意。後方にジャンプしながら出すと、後に回転しながら進む。

操作法 ジャンプ中、✚ボタンを↓↙←と入力してから、キックボタン。

背負い投げ



敵の胸ぐらをつかんで、おっぽり投げる。間合いや攻撃力などは、前作とまったく変わらない。投げる方向は、✚ボタンの向きで決められる。

操作法 相手に接近、✚ボタンを左右に入れて、中か強のパンチボタン。

巴投げ



性質は背負い投げと同じ。どちらの投げにするかは、好みしだい、といったところ。投げた後、すぐに動けるぶん背負い投げの方が有利か。

操作法 相手に接近、✚ボタンを左右に入れて、中か強のキックボタン。

Ryu

※操作法は1P側にいた時のものです

※各キャラのデータは編集部の分析によるものです

PUNCH パンチ系の技一覧





⬆リュウのパンチは、空手の突きが基本となっている。腰の入った鋭い突きを放て！

間合いは短いが連打ができる接近戦用

リュウのパンチはどれも間合いがかなり短い。基本的に、どのキャラも、パンチの間合いは短めなのだが、リュウはその中でも特に短いのだ。そのぶんスキが少ないため、接近戦では効果を発揮するだろう。しかし、やはりリュウの強さはこれらの通常技ではなく、波動拳や昇龍拳などの必殺技に集約されている。つまり、満足に必殺技が出せないうちは、敵に勝つのは困難だ、ということである。

	上段攻撃(間合いが遠い)	上段攻撃(間合いが近い)	下段攻撃(共通)	ジャンプ攻撃(垂直)	ジャンプ攻撃(斜め)
強パンチ	正拳突き  スキが大きいため、実用性はほとんどない。	アッパー  アッパー昇龍拳でおなじみ。対空技にもなる。	突き上げアッパー  対空技。威力は高いがその分スキも大きい。	ストレート  間合いは見た目より少し長い。威力も高いぞ。	ストレート  対ガイル戦では、これでとび込むと強い。
中パンチ	正拳突き  スキや攻撃力などイマイチ、中途半端な技。	フック  よく連続技の一部に組み込まれる技。	ストレート  こんな技まで再現。果たして使う機会は？	ストレート  この技を有効的に使ってる人、いるのかな。	ストレート  使い道のない技。やっぱり中途半端はだめね。
弱パンチ	ジャブ  これで絶えずフェイントをするといい。	ひじ打ち  敵に密着状態で出る。威力は弱いが連射可。	ジャブ  これもめったに使わない。すごく地味な技。	ストレート  昇龍拳を失敗すると、よくこれになる。	ストレート  通称失敗パンチ。よく相討ちになる。

KICK キック系の技一覧

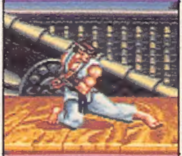




↑威力十分なねりちゃぎ。2発入るのが気持ちいいのだ。

基本は、相手を転ばせる足払い!

リュウのキック攻撃はどれもスキが少なく、威力も高い。技の間合いもパンチよりは長いので、使う機会も多いだろう。『ターボ』になって追加された技に、立ち中キックのひざ蹴りと垂直ジャンプで中、弱キックの前蹴りがあるけど、ゲームセンターでブイブイ言わした人なんか、うれしいんじゃないかな。前蹴りは使えないけど、ひざ蹴りは接近戦でのフェイントに有効だった。この技、使ってた人は相当マニアだ。

	上段攻撃(間合いが遠い)	上段攻撃(間合いが近い)	下段攻撃(共通)	ジャンプ攻撃(垂直)	ジャンプ攻撃(斜め)
強キック	回し蹴り  敵がとび込んできたときの対空技にどうぞ。	ねりちゃぎ  テコンドーの技。2発相手に当たるのがいい。	回転足払い  相手を転ばせる技。外すと反撃をうけやすい。	旋風脚  相手のジャンプ攻撃を迎撃するときに使おう。	飛び横蹴り  この技の使い方で、初心者か上級者かわかる。
中キック	ハイキック  これも対空技。出しやすいけど、威力は低い。	ひざ蹴り  実用性はないが、接近戦のフェイントに使え。	くるぶしキック  見た目より間合いは短い。連続技の一部に。	前蹴り  前作ではなかった技。そうそう使わないはず。	飛び横蹴り  これを使うんだったら、強のとび横蹴りを使え。
弱キック	ハイキック  フェイントとしてタマに使うと効果的。	ローキック  佐竹ばりのローキックで、投げ技につなげ!	キック  前作より威力は低くなったが、連射は可能。	前蹴り  ずっと蹴りを出してるけど、リーチが短かい。	ひざ蹴り  とにかく敵に接近したいとき、これを使おう。

Ryu



瞬速連発、紅の疾風!
[ケン]



PROFILE プロフィール

リュウの生涯のライバルとして、時には励まし合い、時には相対してきた男、ケン。彼は幼い頃からリュウと同じ師のもとで修行をしてきたため、技の基本型はリュウと同じ。しかし今回、ケンなりの研究、改良を加え、恐ろしく強く成長したのだ!

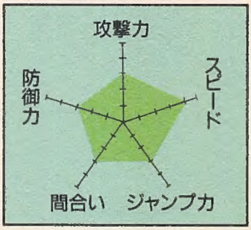
ANALYSIS 能力分析

❶『ストII』からの変更点

弱の昇龍拳はスキがなく、強の昇龍拳は横に大きくスライドする。これによって、昇龍拳は完璧な対空技となった。また竜巻旋風脚は超高速回転になり、空中でも出せる。全体的に、技の攻撃力はリュウより低いが、そのぶんスピードが速くなった。

❷特徴

怒濤の連発野郎、それがケンだ。暴力的な連続技をいくつも持ち、有無を言わさず敵をねじ伏せる。特に怖いのは、その攻撃スピード。高速になった竜巻旋風脚で、相手の背後に着地し、昇龍拳。空中竜巻旋風脚から突然の投げ。また、弱の昇龍拳を連打してるだけでも、結構イヤな攻撃となる。一撃のダメージはリュウより低いとはいえ、そのぶん手数が多いんだから始末に終えない。





おいおい! まだ負けるには早すぎるぜ!!



よし、闘いのカンは取り戻したぜ!

VIEW POINT ケンの見どころ

空中竜巻、連続ヘッド… 見どころ度 ★★☆



⬆まずジャンプで接近する。

➡相手の頭を狙って強キックを当てる。

⬇当たったら強の竜巻旋風脚のコマンドを入力。素早く入力せよ。

⬆相手の頭を何発も蹴る。見てて気持ちのいい技。敵は屈辱!

SPECIAL

必殺技、つかみ技一覧



怒濤の連続弱昇龍拳、ドラゴンダンスに敵はいない!

唯一、ケンの弱点と呼べるのが波動拳。両手を前へ出して、固まってる時間はリュウより長い。それでも前作よりはスキが少ないから、安易にとび込んだ敵は強の昇龍拳で返りうちにしよう。

Ken

波動拳



相手に気のかたまりを放出する技。リュウより若干モーションが遅く、発射後のスキも大きい。弱、中、強でスピードが変わる。

操作法 ✚ボタンを↓↘→と入力後、パンチボタンをひとつ押す。

昇龍拳



上昇中は無敵。弱だと着地が素早く、スキが少ない。強だと横に大きくスライドする。敵によっては、技の出際で当てれば2発連続ヒットする。

操作法 ✚ボタンを→↓↘と入力後、パンチボタンをひとつ押す。

竜巻旋風脚



とにかく蹴りが速い。一発当たれば連続ヒットするが、威力は低い。また、リュウのように上昇、下降中は無敵ではないため、注意が必要。

操作法 ✚ボタンを↓↙←と入力後、キックボタンをひとつ押す。

空中竜巻旋風脚



空中で高速回転、何発もの蹴りを繰り出す。回転から落下まで、すべて速いため、落下してからの投げや昇龍拳が効果的。でも威力は低い。

操作法 空中で✚ボタンを↓↙←と入力後、キックボタンをひとつ押す。

背負い投げ



柔道の投げ技で、リュウの技とまったく同じ。✚ボタンの左右で、投げる方向が変えられる。上級者は、この投げ技の使い方がうまい。

操作法 相手に接近、✚ボタンを左右に入れて、中か強パンチを押す。

地獄車



リュウの背負い投げより、一回転多いが、ダメージや間合いなどは同じ。敵をはじに追い込むとき使おう。見た目がハデなのがケンらしいやね。

操作法 相手に接近、✚ボタンを左右に入れて、中か強キックを押す。

PUNCH パンチ系の技一覧





↑新しく加わった技、フック。連続技の一部として使える。この後に、強の昇龍拳！

ジャンプして強パンチが超強烈！

ケンのパンチ攻撃で忘れてはいけないのが、ジャンプ強パンチ。見た目よりリーチが長く、攻撃力も高い。とくにその威力はガイル戦で発揮されるだろう。またケンと対戦する者にとって、恐怖なのはこのジャンプ強パンチと立ち強パンチのアッパー。アッパーから昇龍拳の連続攻撃は、対戦相手を恐怖のどん底におとしいれる。一撃のダメージがリュウより弱いとはいえ、その差は微々たるものである。

Ken

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜め）
強パンチ	正拳突き	アッパー	突き上げアッパー	ストレート	ストレート
	とんできた相手の迎撃に使えないこともない。	この技が出た瞬間、昇龍拳コマンドを入力！	通称とばない昇龍拳。飛んできた敵の迎撃に。	手の少し先まで当たり判定がある。強いよ。	体の下の方に当たり判定があるため、使える。
中パンチ	正拳突き	フック	ストレート	ストレート	ストレート
	使い道のない技。もう少しリーチが長けりゃ。	まるでひじで攻撃するようなフック。	間合いが短く攻撃力も低いため、使えない。	昇龍拳の失敗で出る以外、見ることはない。	もうちょっと手が長ければいいのにねぇ。
弱パンチ	ジャブ	ひじ打ち	ジャブ	ストレート	ストレート
	ジャブから昇龍拳の連続技も健在だ。	あまり使う機会がないが、フェイントに有効。	これから、投げ技につなぐと、決まりやすい。	手をずっと出してるのはうれしいけど、弱い。	これを多用してるようでは、まだまだ。

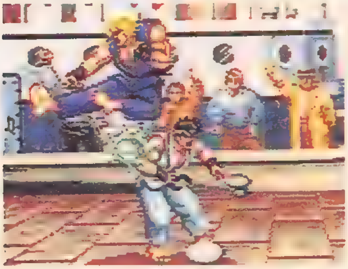






KICK キック系の技一覧





↑この飛び蹴りでめくってから連続攻撃へと結びつけるのが有効。

しゃがみ弱キックは以前ほど強くない!

ケンのキック技も、ほとんどリュウと変わらないぞ。しゃがみ強キックの回転足払いを効果的に使って、相手を転ばせて、戦いの主導権を握ろう。さて、『ターボ』になって新たに加わった技は、立ち中キックのひざ蹴りと垂直ジャンプ弱、中キックの前蹴り。これがあるから、戦いがこう変わるってほどのものでもないけど、やっぱり技のバリエーションが増えたのはうれしい。バンバン使ってやろう。使えないけど。

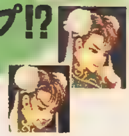
	上段攻撃 (間合いが遠い)	上段攻撃 (間合いが近い)	下段攻撃 (共通)	ジャンプ攻撃 (垂直)	ジャンプ攻撃 (斜め)
強キック	回し蹴り  とんできた敵を蹴り落とすときは、これで。	ねりちゃぎ  1発めが当たると、絶対2発めも当たる蹴り。	回転足払い  調子にのってブンブン回らないように。	[illegible]  ジャンプ攻撃を返したいとき、使う技。	飛び横蹴り  ケンのお尻の辺まで当たり判定がある。
中キック	ハイキック  昇龍拳が出せない人はこれで敵を落とそう。	ひざ蹴り  ムエタイの首相撲みたいな技。イカスぜ。	[illegible]  この技の後に、波動拳をブチ込むといい。	前蹴り  ゲーセン版では道着が1ドット欠けてた。	飛び横蹴り  これを使うくらいなら、強キックの方を使おう。
弱キック	ハイキック  波動拳のフェイントなどに使う技です。	ローキック  かなり接近していないと、この技は出ない。	キック  シャカシャカ連打しても、攻撃力は低い。	前蹴り  しかしまぁ、よくこんな技まで入ってるね。	ひざ蹴り  足の裏がキュートでいいでしょ？ やっぱり。



Chun-Li

脚線美もパワーアップ!?

「春麗」



PROFILE　プロフィール

行方不明の父の消息をつかむため旅に出たのだが、最近どうも相手をプチのめすことに快感をおぼえてしまったらしい。今回の戦いは、まさに彼女の趣味と実益両方を満たす旅に他ならないのかも。

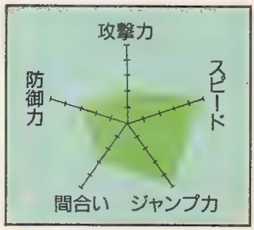
ANALISIS　能力分析

❶『ストII』からの変更点…

百裂キックが出しやすくなったのが心強い。スピニングバードキックが空中でも出せるようになったうえ、当たり判定が有利になった。そのほかに気功拳という飛び道具が追加された。

❷特徴

素早いという利点が全体の高速化によって薄れたが、敵のスキを突いて投げにいけるのは相手にとって驚異だ。必殺技の強化で攻撃力がアップしているので、攻め手に欠けるということはなくなった。また空中投げの間合いが狭くなったので空中戦は控え、中キック、百裂キックなどで攻めることも必要だ。気功拳はスキが大きいので、敵の近くで連発すると危険。







VIEW POINT　春麗の見どころ

百裂キックの真骨頂!…　見どころ度 ★★☆



⬆元キックをくり出す春麗。



➡このとき弱キックを連射しよう。



⬇ガイルは中足払いで反撃を試みた。しかしこのとき百裂が…!



⬆ガイルの足にクリーンヒット! 相手のスキを突いた春麗の勝利だ。

SPECIAL 必殺技、つかみ技一覧



新技を使いこなせ!

新技が4つ追加された。空中回転的鶴脚蹴(スピニングバードキック)は、おもに相手の意表を突くために使おう。三角とびは、踏みつけから出すのが簡単だ。気功拳は遠くで弱を出して追いかけるのが基本。鶴脚落は倒れている相手に仕掛けるとよいが、起き上がり必殺技のあるキャラには危険。後方回転脚はガードされると確実に反撃をくらうぞ。

気功拳

手から気弾を発射する。ヨガフレイムと似ているが、命中しても相手が燃えない点が違う。



回転的鶴脚蹴

前作より移動・回転速度がアップ。上昇時と着地時のスキも少なくなり、当たり判定つき。



空中回転的鶴脚蹴

文字どおり空中で出すスピニングバードキック。地上からでも出すことが可能だ。でもムズイ。



百裂脚

高速でキックをくり出す。前作より出しやすいが、強を出すのはツライ。移動はできない。

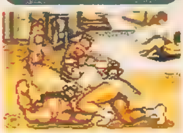


龍星落

空中で相手をつかまえ、体をあずけて地面にたたきつける。ダメージは普通の投げより大きい。

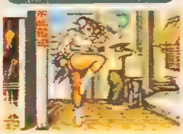


虎襲倒



春麗は攻撃力が低いので、投げは多用したい。

鷹爪脚



相手を踏みつける。足は途中で引っ込む。

後方回転脚



蹴りながら後ろに逃げる。当たれば敵は転ぶ。

鶴脚落



背中に回り込んで攻撃。当たれば敵は転ぶ。

Chun-Li

PUNCH パンチ系の技一覧

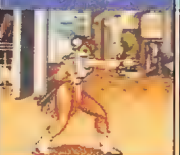
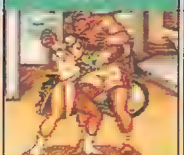




⬆平掌撃はザンギエフのとび込みを防いだりと、思わぬ使い道がある。いろいろ試そう。

状況に応じて的確に技を出せ

春麗はキックが強力なだけに、パンチはあまり目立たない存在だ。しかしその中にも有効な攻撃法は存在する。たとえば立ち中パンチは、投げにいくと見せかけて出したりすると効果的。前作では使いみちのない技だった立ち弱パンチのピンタは、連射できるように改良され本田のスーパー頭突きなどを返せるようになった。他にもジャンプ強パンチでとび込んでの連続技を狙うなど、キックと同じくらい重要なのだ。

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜め）
強パンチ	開脚突拳  通称オーラパンチ。いきなり出すと効果的だ。	[illegible]  長い時間、当たり判定があるのが特徴。	[illegible]  ダルシムの大パンチを返すことができる。	[illegible]  当たり判定が大きく、技の時間が短い。	[illegible]  これでとび込んでの連続技を決めてやれ。
中パンチ	[illegible]  昔はこれでダルシムをハメたものだが…。	[illegible]  技のスキが少ないから連打でラッシュできる。	[illegible]  特殊な連続技で使う程度。普通は中キック。	[illegible]  これを使うより強パンチを出した方がよい。	[illegible]  空中投げが失敗して出てしまうことが多い。
弱パンチ	平掌撃  連射できるようになったのはウレシイ。	[illegible]  アーケードの「ストII」で投げハメに用いた技。	[illegible]  コンピュータみたいに連射できればねぇ…。	[illegible]  技を出したら、着地まで手が引っ込まない。	[illegible]  技の特徴は、垂直ジャンプ弱パンチと同じ。

KICK キック系の技一覧

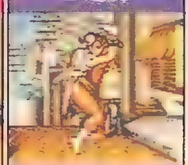
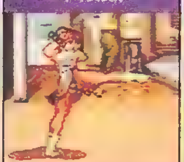
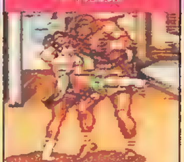
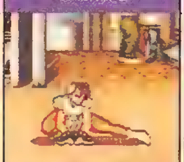
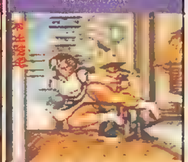




⬆中キックでガンガン押せ！　これでも前作より弱くなってるのだから恐れいります。

美しく…そして強く!

中足払いと離れた間合いでの中キックは、当たり判定がかなり有効なので、近距離での攻防では強力な武器となる。強キックは対空兵器に使えるし、とび蹴りはどれも強力。春麗は足技にめぐまれたキャラだ。もうひとつ覚えておきたいのは足技からの百裂キックだ。ターボでは連射技が出しやすくなっているので、接近戦からいきなり百裂を出すことが可能なのだ。キックの使い方によって春麗の強さが決まるぞ！

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜め）
強キック	後周脚  おもに対空兵器に使う。空振りすると危険。	[illegible]  離れての中キックと同じ技だがスキが大きい。	元伝暗殺蹴  リーチが長いうえ、当たれば敵は転ぶ。	[illegible]  空中戦だけでなく地上の敵にも有効だ。	二起脚  見た目以上にリーチがあり、かなり強い。
中キック	[illegible]  前作より弱くなったとはいえ攻撃の基本技だ。	[illegible]  後方回転脚を出すよりはリスクが小さい。	[illegible]  接近戦では絶大の威力を持つ。スキが少ない。	鶴脚撃  弱と違い、足が途中で引っ込んでしまう。	[illegible]  とび込みのほかに、逃げ攻撃としても使う。
弱キック	中段蹴  見た目ほどリーチがなく、威力も弱い。	[illegible]  このまま連打で百裂までつなげるのだ。	前掃腿  連打できるが、リーチ、威力ともに弱い。	[illegible]  足が引っ込まない。百裂につなぐのが効果的。	飛翔脚  空中で撃ち負けることはまずない。





冷静沈着、鉄壁の防御力
［ガイル］

PROFILE　プロフィール

戦友ナッシュをベガに殺されてから、その復讐にすべてをかける男、ガイル。強大な暗黒組織、シャドルーに立ち向かうため、軍を去り、地位も名誉も、そして愛する家族さえも捨て、孤独の旅に出発するのだった。

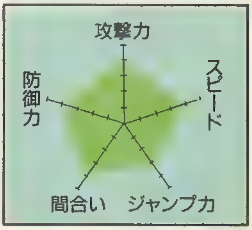
ANALYSIS　能力分析

❶『ストII』からの変更点

攻撃力が低くなった。ソニックブームも、前に踏み込んで撃つようになり、技の出始めに追撃されることが多い。しかしソニックをタメたまま移動できる、ニーバズーカの存在は大きい!?

❷特徴

よく弱くなった、なんて嘆かれるガイルだが、それでもちゃんと戦えばベラボウな強さを発揮する。リーチが長く、飛び道具を持ち、プラス最強の対空技、というガイルの基本構想自体が強いからだ。
前作より正確な動きが必要になったとはいえ、なれれば頂点を狙えるキャラである。でも、ただしゃがんで待ってるだけのガイルじゃ、強豪ぞろいのターボは勝ち抜けないと断言しよう。







VIEW POINT　ガイルの見どころ

ガイル4段攻撃　見どころ度 ★★★


⬆まずジャンプ強パンチ。

⬇アッパーをキャンセルしてソニックブームを発射する。


➡そして立ち強パンチ。✚ボタンは後ろ。




⬆ソニックブームと同時に立ち強パンチ！

SPECIAL

必殺技、つかみ技一覧



起き上がりサマーを極めろ!

残念ながら、「ターボ」でガイルには新必殺技は加わっていない。とりあえず、ソニックブームをタメたまま移動できるニーバズーカが新しい技だが、それほど強力な技でもない。しかし、起き上がりざまのサマーソルトは出やすくなったので、これだけは「ターボ」になってガイルが進化した部分といえるだろう。

ソニックブーム

見た目は前作と同じだけど、足が一歩前へ踏み込んでいる。撃った後、少しカタまるので注意。



サマーソルトキック

威力は今回、ランダムで変化。強キックだと、2発当たるが、ダメージは小さくなる。



ジュードースルー

中パンチでの投げなので、失敗してもスキが少なくてすむ。もつれあったら、これがオススメ。



ドラゴンスープレックス

投げた後、敵とあまり間合いが広がらない。でも失敗すると、アッパーになってスキが大きい。



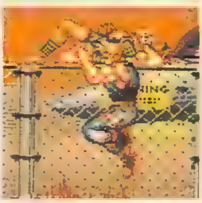
フライングメイヤー

前作ほど間合いは広くない。ジャンプして、敵とガイルの体がかなり接近しないと、出ない。



フライングバスタードロップ

この技も、前作ほど間合いが広くない。威力も高いし、見た目もハデなんだけど、使いにくい。



ニーバズーカ



敵に接近してから出すと、投げられてしまう。

リバーススピンキック



上段攻撃ではなく、中段攻撃なのがミソ。

Guile

PUNCH パンチ系の技一覧





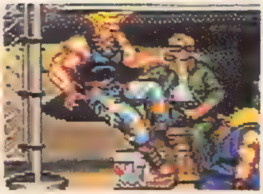
⬆投げ技を失敗すると、よくこのフックが出てしまう。ちょっとトホホな気分。

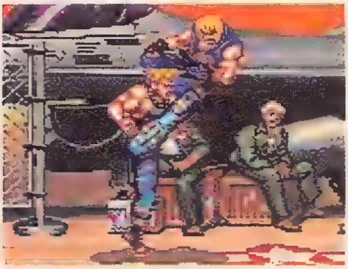
パンチ力は大幅に低下!?

前作では超強力だった立ち弱パンチも、ターボでは威力が低く、リーチも短くなり、牽制用にしか使えない。また、今回新しく加わった技は、敵に接近して立ち中パンチ、のフック。しかしこれもイマイチ使いみちが見つからない技だ。ガイルはアメリカ人なので、やっぱり手よりも足が長いわけだな。前のページで紹介している、ジャンプから強パンチだけを使った、あの鬼のような連続技は入りにくくなった。

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが遠い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜め）
強パンチ	[illegible]  遠くから、グンと伸びて攻撃。リーチが長い。	[illegible]  この技からサマーソルトを出せるなら、一人前。	リフトアッパー  しゃがみながら出せるので、フェイントになる。	ジャンプチョップ  見た目より、下の方に当たり判定があるのだ。	ジャンプチョップ  この技から、連続技に持っていくわけだな。
中パンチ	[illegible]  ソニックブームの失敗でよく見るけどね。	フック  イヤイヤしてるみたいな、パンチ。使ってる？	ジャブ  連続技の一部として多用する技。リーチは短い。	ジャンプチョップ  ガイルのひざの辺りまで当たり判定がある。	ジャンプチョップ  これはあまり使わない。強パンチで出そう。
弱パンチ	ジャブ  前作のストレートはなくなってしまった。	ジャブ  たえず連打して、牽制しながらソニックを。	ジャブ  いちおう連打はできる。でも威力は低い。	ジャンプチョップ  斜めジャンプの技とは、ちょっと違うのね。	ジャンプチョップ  手をずっと出してるけどねぇ。使えません。

KICK キック系の技一覧





⬆飛んできた敵は、真下に回って立ち中キックのスラストキックで撃墜できる。

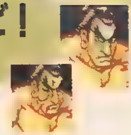
リーチの長いスライドキックが攻撃の要

ガイルが対戦相手に嫌われる理由。それがこのしゃがみ中キックの、スライドキックに集約されている。間合いが長く、スキも少ない。近づきたくても近づけず、思いきってジャンプすればサマーソルトにザックリとなる。しかし、逆にこのスライドキックに攻撃を当てられると、ガイルとしてはツライのだが。あと、立ち弱キックのムエタイキックは、敵の意外な技を返せて、オトクだったりする。

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜め）
強キック	ラウンドハウスキック  相討ちになりやすいが、とんできた敵に効果的。	トニーズキック  この技も、とんできた敵の迎撃に使える。	ドラゴンスイープ  2回転する蹴り技。敵を転ばすことができる。	ジャンプサイドキック  横に思いっきり伸びるため、空対空では強い。	ジャンピングサイドキック  アメリカ人の足の長さを痛感させる技です。
中キック	ローリングソバット  サガットのグランドタイガーをかわせる技。	スラストキック  前作よりも、相討ちになりやすい。ショボン。	スライドキック  ガイルの技の中では、使用頻度ナンバーワン。	ジャンプヒールキック  サマーソルトの失敗キックとして名高い技。	ナイルキック  下方向に足が出るため、ワリと使えるけどね。
弱キック	ムエタイキック  フェイントとして使う蹴り。リーチは短い。	ムエタイキック  ダルシムのスライディングも止められる。	キック  ガイルの上級者はこれの使い方がうまい。	ジャンプヒールキック  サマーソルトの失敗で、ニーバズーカも出るね。	ジャンプニーアタック  威力が低いため、ほとんど使う必要がない。



これが日本のワビとサビ！
[E.本田]



PROFILE プロフィール

顔に隈取り、ふんどししめて、世界に見せよう相撲の神技。相撲取りにしては素早い怒濤の攻めを見せる本田。

今回は足腰を鍛えて、必殺技にもさらに磨きがかかった。驚異のドスコイパワーも健在！　張り手一発、日本の心。イキだね。

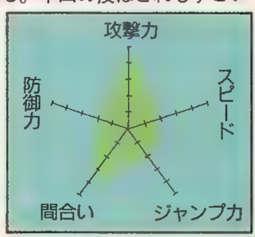
ANALYSIS 能力分析

①『ストII』からの変更点

スーパー頭突きの強が高速化。ヒットすれば、敵は転ぶようになった。また百裂張り手の最中に左右に移動もできる。さらに新必殺技、スーパー百貫はボディプレスから百貫落としするという、すごい技だ。

②特徴

完全なパワーキャラクター。強烈なとび蹴りで突っ込み、張り手でガリガリ敵の体力を削る。本田の技はどれもすごいダメージを与えるが、その分スキも大きい。飛び道具には猛烈に弱く、接近戦にはめっぽう強い。そんな白黒ハッキリしたキャラクターと言える。本田の本領は、やっぱり一発逆転。体力が少なくなると、必殺の一撃が出やすいのだ！







VIEW POINT E.本田の見どころ

本田フルコース　見どころ度 ★★★



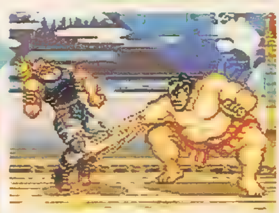
⬆まずさば折りでつかむ。

⬇そしてひざ蹴りを食らわす。ここで弱のパンチを連打しておくと、



➡敵と一緒に飛んでめくりボディプレス。





⬆百裂張り手も入る。全部決まれば、超大ダメージだ！

SPECIAL 必殺技、つかみ技一覧



日本の国技が最強でごわす！

なんと、前作ではカットされていた、ひざでゲシゲシ蹴る“折檻(せっかん)蹴り”が登場。また、さば折りも、今回はちゃんとスモウプレスにつなぐことができるぞ。投げ技の間合いも相変わらず広い。ただし百裂張り手は、手に当たり判定がついてしまったため、敵に返されやすくなってしまった。うかつに連打しないように。

スーパー頭突き

強はスピードが速く、飛距離が長い。弱は出た瞬間が無敵状態になる。ヒットすれば相手を転ばせられる。



操作法

[illegible]

百裂張り手

今回、簡単な連打で百裂張り手が出せるようになった。技を出しつつ、左右に移動することもできる。



操作法

[illegible]

スーパー百貫落とし

スモウプレスで斜め上にジャンプ、百貫落としで真下に落下する。技の出際が少しだけ無敵になる。



操作法

[illegible]

俵投げ

むんずとつかんで、後方にポイッと投げ捨てる。ダメージや間合いは投げ技の中では最強の部類に入る。



操作法

[illegible]

さば折り

相手をつかんで、グイグイと絞めあげる。今回スモウプレスや百裂張り手にもつなげるようになった。



操作法

[illegible]

ひざ蹴り

連続技か、ハメ技の一部として使う。2発当たれば、大ダメージを与えられるが、なかなか当たらない。



操作法

[illegible]

折檻蹴り

相手の頭をつかんでガシガシとヒザ蹴りを入れる。さば折りと似ているが、ボディプレスにはつなげない。

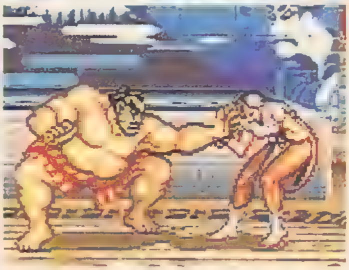


操作法

[illegible]

PUNCH パンチ系の技一覧





⬆やっぱり相撲の基本は張り手でごわす。前に出るのが、相撲の神髄！　恐れ入ったか！

日本男児は黙って張り手でごわす！

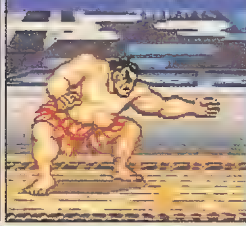
本田は他のキャラと違って、キック系の技よりもパンチ系の技の方が強い。『ターボ』になって新しく追加された技は、ジャンプして弱、中パンチのジャンプチョップ。これは本田の頭よりやや上まで当たり判定があり、空中戦では絶大な強さを発揮する。また、地上にいる敵にチョップを当てて、そのまま投げ技につなぐのもいい戦法だ。本田の強さは、この技と、立ち強パンチの使い方しだいで、だいぶ違ってくる。

E.Honda

上段攻撃（共通）　下段攻撃（共通）　ジャンプ攻撃（共通）

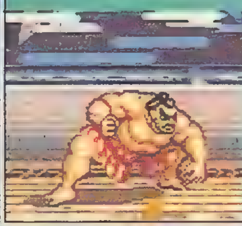
強パンチ

ごっつぁんチョップ



本田の頭の上からチョップするので、対空技で使える。

出足払い



これで敵を転ばせる。飛び蹴りから、この技につなげ。

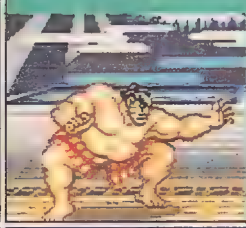
ジャンピング張り手



連続技の一発めに使う。攻撃力はなかなか高い。

中パンチ

[illegible]



これで敵をはじに追い詰めよう。スキも少ない。

しゃがみつっぱり



敵の足止めや、技封じとして使う。なかなか強い。

ジャンプチョップ



バルログや春麗と空中戦をするとき、これを多用せよ。

弱パンチ

張り手



フェイントや、投げ技への布石としてよく使う技。

しゃがみつっぱり



常にこれでシャカシャカやって、敵を牽制しよう。

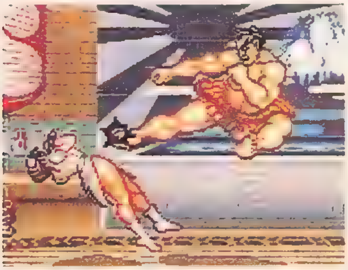
ジャンプチョップ



これで敵に突っ込んで、投げ技につなぐべし。

KICK キック系の技一覧

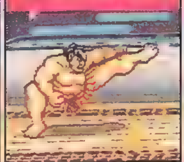
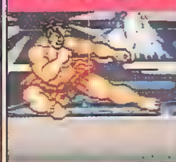




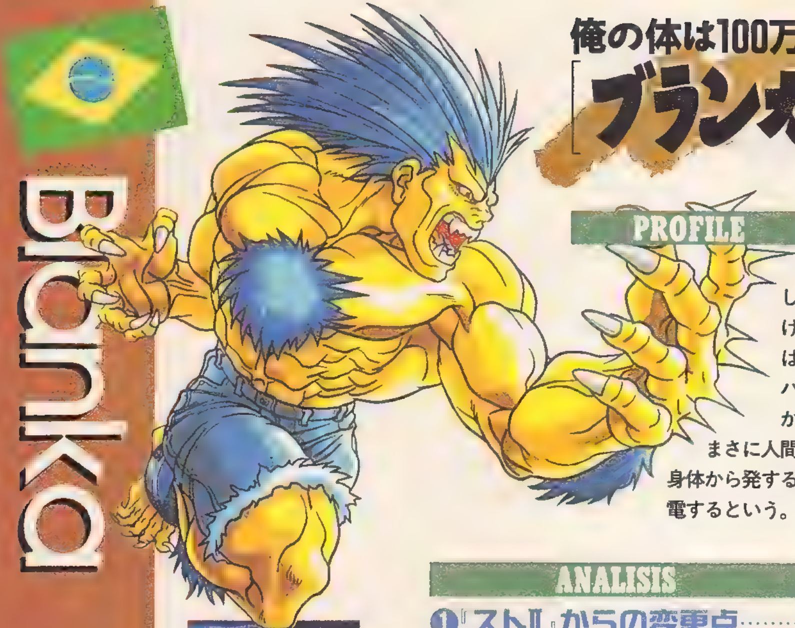
⬆強烈なとび蹴りこそ、本田の真骨頂。丸太のような足がドゴッと突きささる！

超重量からくりだされる蹴りは猛烈！

本田の攻撃力の高さは、とび蹴りを食らえばよくわかる。とくに本田の体力が少ない時は要注意。この時くりだされる会心の一撃は、投げ技よりも減る場合があるのだ。まさに逆転の一発。また、『ターボ』では〝向こうずねキック〟が入っている。この技はフェイントやハメに使う地味な技だが、ゲームセンターで本田を使ってた人は、有効性がわかるはず。それと土俵払いでスーパー頭突きが避けられるって知ってた？

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜め）
強キック	払い蹴り  スキは大きいが、相手を転ばせることが可能。	丸太蹴り  対空としても使える。2発入れば大ダメージ！	土俵払い  リーチがかなり短い。あまり使わない技だ。	飛び丸太蹴り  とんできた相手を蹴り落とす。強烈な強さ！	飛び丸太蹴り  会心の一撃を秘めた、強烈なキック。強いぞ。
中キック	払い蹴り  この技も相手が転ぶ。おトクな技と言える。	向こうずねキック  ダメージは期待できない。投げ技のつなぎ。	[illegible]  いろいろな場面で使える技。多用しよう。	飛び丸太蹴り  足を出している時間は長いんだけどねぇ。	フライングスモウプレス  これで突っ込んで投げ技につなぐのもいい。
弱キック	払い蹴り  見た目より間合いは短いけど、敵は転ぶ。	向こうずねキック  転んだ敵の起き上がりざまに攻めるのもいい。	四股蹴り  こっちは一発しか当たらないので、イマイチ。	[illegible]  ほとんど使う機会がない。使わなくていいや。	[illegible]  体が小さくなるので、避ける時に使える。

E.Honda



俺の体は100万ボルト［ブランカ］



PROFILE　プロフィール

乗っていた飛行機が墜落し、ひとりジャングルに投げ出されたジミー少年。彼は生き延びるために野性のパワーを身につけた。それがブランカだ。彼の全身は、まさに人間凶器というべき存在で、身体から発する電撃は、電気ウナギも感電するという。



オレが生き残ったあの大地で
おまえなら一日ともつまい。



野生の力を思い知ったか!!

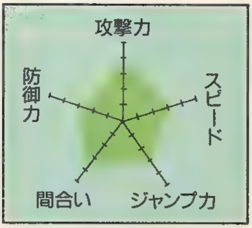
ANALISIS　能力分析

❶『ストII』からの変更点

新技としてバーチカルローリングが追加された。普通のローリングアタックもカウンターのダメージ2倍がなく、ますます使えるようになったぞ。ブランカは、『ストII』では弱い部類のキャラだったけど、『ターボ』では強力にパワーアップして帰ってきた。

❷特徴

ジャンプ力のスピードは最高クラスなのに、移動力は最低という特殊なキャラ。飛び道具を持たないので、当然接近して戦うことになる。しかし、やたらにとび込むといいように反撃されるので、相手の動きを読むのが重要だ。長い手足をうまく利用できる距離で戦うようにしよう。



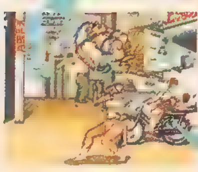
VIEW POINT　ブランカの見どころ

バーチカルから電撃!　見どころ度 ★★★



⬆バーチカルローリング!

⬇実はこのとき、ブランカはパンチボタンを連打していたのだ。



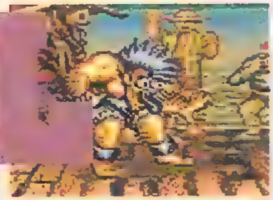
➡春麗は防御したあと、投げにいくが…。





⬆作戦が見事に成功!　なあ春麗、俺ってシビレる男だろ?

SPECIAL 必殺技、つかみ技一覧



Blanka

もう手がつけられない強さ

新技・バーチカルローリングが追加されたのもウレシイけど、なんといってもローリングアタックのカウンターがなくなったのが大きい。これでブランカの株はグッと上がったのだ。でも、これだけじゃないぞ！　エレクトリックサンダーは連射が遅くても出せるようなり、ワイルドファングも、敵から離れるときに後ろに逃げるので、反撃を受けにくくなった。このように他の技も改良され、『ターボ』のブランカは、以前より確実にパワーアップしてるのだ！

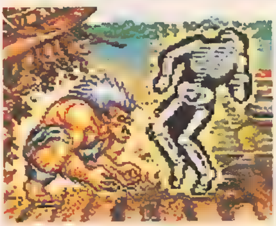
ローリングアタック



「ウォー！」のかけ声とともに体当たりをくらわす。敵に当たらなかった場合はその場に着地する。カウンターのダメージ２倍がなくなった。

操作法　[illegible]

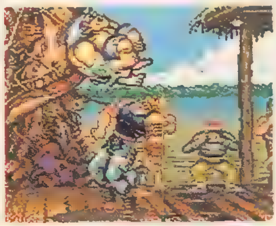
エレクトリックサンダー



身体から高圧電気を出す荒技。気軽に出せるようになり、クリーンヒットを狙えるのが強み。頭上と足元が弱いので威力を過信しないように。

操作法　[illegible]

バーチカルローリング



ナナメ前方に上昇し、頂点から真下に落ちる。当たっても敵は転ばない。上昇中にヒットした場合、下降中には当たり判定がなくなる。

操作法　[illegible]

ワイルドファング



敵にとびついてかみつく。前作より間合いがやや広くなっている。最初の一撃のダメージが大きく、その後はわずかずつダメージをあたえる。

操作法　[illegible]

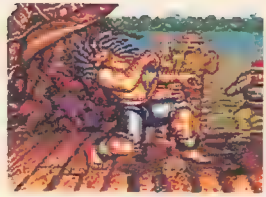
ロッククラッシュ



頭突き。2段攻撃で、最初の一撃が入れば自動的に２発目が決まる。また２発目はしゃがみ防御でしか防げない。一発目は上段防御でも防げる。

操作法　[illegible]

PUNCH パンチ系の技一覧

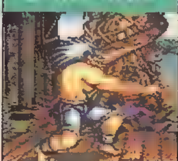
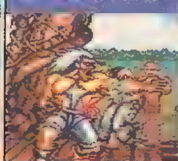
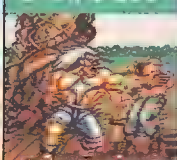




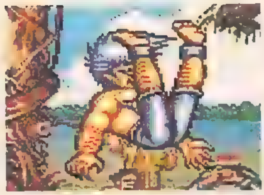
⬆強パンチが使いやすいのが、初心者向きといわれる理由か？　でも空振りには注意ね。

荒っぽいが強力な技ばかりだ

前作は接近強パンチがまったく使えない２回転パンチだった。それがブラッディラインに変わって、かみつきの失敗が恐くないのがウレシイかぎりだ。基本的には強パンチが強い。ブラッディラインは対空兵器に、スネークアッパーは近距離での殴り合いに、サバイバルクローはとび込みにと攻撃になくてはならない存在だ。弱・中パンチは連続技のつなぎに使ったり電撃を出すのに使うくらいで、そんなに多用しない。

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜め）
強パンチ	ブラッディライン  ほとんどのとび込みを返す、最強の対空兵器。	ブラッディライン  接近戦でも出せるようになったのは心強い。	スネークアッパー  前作より弱くなったが捨てたもんじゃない。	フィッシュバスター  地上の敵に当てられればたいしたものだ。	サバイバルクロー  ガイルの足に当てたりと、かなり使える。
中パンチ	ワイルドネイル  これを出すくらいならロッククラッシュだ。	ビーストチョップ  連続技に組み込むなど利用価値は高い。	スネークアッパー  強と比べて、技の戻りぎわのスキが小さい。	フィストドロップ  そこそこリーチはあるが、他が使えるから…。	フィストドロップ  垂直と比べ、連続攻撃に持ち込めるのが救い。
弱パンチ	ベアアタック  連射できないのがツライ。リーチも短いし…。	ビーストチョップ  単発では使わない。電撃に持ち込め！	キャットクロー  痛そうじゃないし、実際威力も弱い(笑)。	フィストドロップ  どうせ使うなら中パンチのほうがマシ。	フィストドロップ  遠めから連打で、着地に電気を出すのがマル。

KICK キック系の技一覧

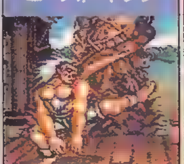




⬆欽ちゃんキックにおちょくりキックと、あいかわらずの芸達者ぶりだね。ジミーくん。

足クセの悪さは世界一か？

前作では、立ち強キックは間合いによって技が違っていた。しかし『ターボ』では立ち強パンチ同様、１つの技に統一されたのだ。これで間合いの変化を考えずにすむぞ。他には中足払いが少し弱くなったことがあげられる。昔の感覚で攻めていると痛い目に会うぞ。まあ、それでも使えることに変わりはないし、その他のキックもあいかわらず強いので、あまり心配することはない。重要なのは技を出すタイミングなのだ。

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜め）
強キック	ワイルドダンス  当たり判定が大きくなって、使える技に変身！	ワイルドダンス  足元のダメージ判定が小さいのがウリ。	ビーストテイル  かなりリーチがある。ガンガン使っていこう。	サバイバルキック  サンギエフに有効な攻撃法だ（上級者除く）。	ワイルドヒール  強力だが、敵との間合いが離れやすい欠点も。
中キック	ビーストキック  弱との違いは２発連続で決まることだ。	ダブルニーボンバー  体を後ろにそらすので反撃を受けにくい。	ビーストステップ  キャンセルがかからないのが非常に残念。	ワイルドヒール  下方向に強い。通称欽ちゃんキック。	ワイルドヒール  敵にとび込むときは、強よりこっちを使え！
弱キック	ビーストキック  弱を出すメリットはない。出すなら中キック。	ニーボンバー  弱とはいえ、けっこうあなどれないぞ。	ビーストステップ  連射ができないのでイマイチ使えない。	ワイルドヒール  敵のとび込みを止めるシールドの役目がある。	サバイバルキック  中で出すのがベスト。当たり判定も小さめ。



すべてを粉砕する白熊野郎
［ザンギエフ］



PROFILE　プロフィール

ロシアの闇レスリング界において不敗を誇り、対戦相手をことごとく再起不能にしてきた男、ザンギエフ。そのあまりの強さに、いつしか挑戦者がいなくなってしまった。そんな彼のもとに、ある偉～い人物がやってきて、重大な使命を与えるのだが……。

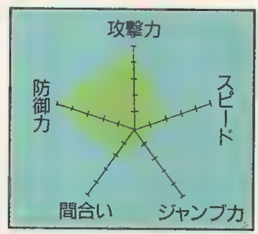
ANALYSIS　能力分析

❶『ストII』からの変更点

ダブルラリアットの最中、左右に移動ができ、さらに足元が無敵のハイスピードダブルラリアットを習得。ヘッドバットは一発で敵を気絶させ、全体的な防御力もアップ。唯一のパワーダウンは、スクリューの後、敵との距離が大きく開いてしまうことか。

❷特徴

ザンギエフの力は、接近戦で大きく発揮される。殴られても蹴られても敵に接近し、相手をつかむ。そして得意の投げ技で大ダメージを与えるのだ。ワンチャンスをモノにする、というのはザンギエフのためにある言葉だろう。しかも今回、新必殺技ハイスピードダブルラリアットのおかげで、飛び道具をかわしながら敵に接近しやすくなっている。達人クラスのザンギエフは超激強だ！







VIEW POINT　ザンギエフの見どころ

めくりラリアット……　見どころ度 ★★☆

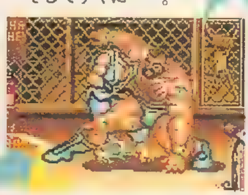


⬆まず相手を転ばせる。



➡反対側にめくるようにボディプレス。

⬇着地と同地にしゃがみ中キックを当てる。そしてすぐに……。





⬆ダブルラリアットを当てる。これがザンギエフの基本三段攻撃。

SPECIAL 必殺技、つかみ技一覧



プロレス仕込みの多彩な投げ技は、どれも破壊力抜群！

ザンギエフは必殺技のほかにも、６種類の投げ技と、３種類のつかみ技を持っている。このほかにも、当たり判定が大きなボディプレス、一撃必殺のヘッドバットもあり、多彩な攻めが可能だ。

ダブルラリアット



技が出た瞬間が強い。回転中、左右に移動ができ、飛び道具も避けられる。

[illegible]

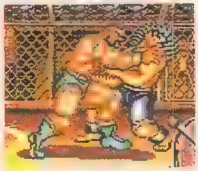
ハイスピードダブルラリアット



回転が速く、足元まで無敵。飛び道具もかわせるが、上からの攻撃に弱い。

[illegible]

スクリューパイルドライバー



終わったあと、間合いが広がるので、前作のようなハメはできない。

[illegible]

パイルドライバー



敵との間合いが広がらないため、多用したい技。威力もなかなか高い。

[illegible]

ブレーンバスター



敵と間合いが広がってしまうが、威力は高い。見た目も痛そうだしね。

[illegible]

ジャーマンスープレックス



投げ技の芸術！　この技まで再現された。やっぱりフィニッシュはこれだ。

[illegible]

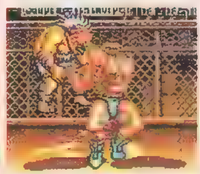
サンダーファイヤーパワーボム



相手を地面に叩きつける。これも敵との間合いが広がらなくていい。

[illegible]

デッドリードライブ



この技のいいとこは、しゃがみ防御をしたままで、投げられること。

[illegible]

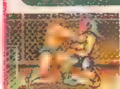
レッグスルー



この技もしゃがんだまま出せる。ポーンと投げて間合いが広がるのが難か。

[illegible]

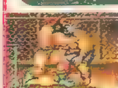
アイアンクロー



敵と少し離れた状態だと出る。

[illegible]

かみつき



これも敵と少し離れないと出ない。

[illegible]

ストマッククロー



しゃがんだまま、出せる技だ。

[illegible]

フライングボディーアタック



当たり判定が大きいので、強い。

[illegible]

ヘッドバット



敵をピヨらせる確率が高い技。

[illegible]

ダブルニードロップ



前作と出し方が変わった。

[illegible]

Zangief

PUNCH パンチ系の技一覧

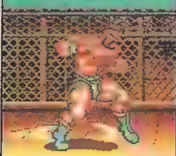
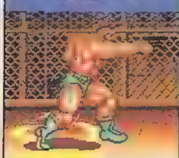




↑ザンギエフはあまり打撃系の技が得意ではない。投げ技へのつなぎとして使うか。

パンチはスクリューへの布石に！

ザンギエフのパンチ系の技は、前作とまったく同じ。前作でやり込んでる人は、問題なく操作できるだろう。立ち中パンチのストレートをスカしてスクリュー、ジャンプ強パンチのジャンピングラリアットを当てていきなりスクリュー、なんてのもちゃんとできる。立ち弱パンチのブレーンチョップは飛んできた敵の迎撃に。しゃがみ弱パンチの地獄突きはブランカのローリングや本田の頭突きの迎撃用に使おう。

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜め）
強パンチ	ダイナマイトパンチ  早めに出せば、対空技としても使える。	ダイナマイトパンチ  モーションが大きいため、多用はしないこと。	ロシアンハンマーパンチ  それほど使う機会がない、地味な技。	[illegible]  空対空の迎撃用か。威力はそこそこある。	ジャンピングラリアット  体が横に伸びるので、奇襲としても使える。
中パンチ	ストレート  この技をスカしてスクリューにつなげ。	ストレート  中パンチすかしスクリューができれば中級者。	ロシアンハンマーパンチ  威力も低く、スキも大きいし、使わないね。	ジャンピングブレーンチョップ  スクリューの失敗でよく見られる技。トホホ。	[illegible]  この技を当ててスクリューもできるけどねぇ。
弱パンチ	ストレート  この技の連打からスクリューへ持ってけるぞ。	ブレーンチョップ  ジャンプしてきた敵の迎撃用。連打可能。	地獄突き  常にこれで牽制するといいぞ。接近戦の要。	[illegible]  使いどころナシ。これなら強の方がいいか。	ジャンピングブレーンチョップ  もう少しずっと手を出してりゃ、使えるのに。

Zangief

KICK キック系の技一覧

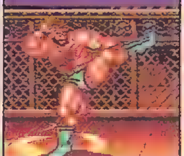




⬆ジャンプ弱キックがドロップキックになったのも嬉しい。スクリューにつなげるし。

コサックキックの強化が強さの秘密!

ザンギエフの強さの秘密は、しゃがみ強キックのコサックキック。足が出ている時間が長いため、敵の起き上がりに出しておいて何度も転ばせたり、はじに追い込むのに多用する。ジャンプしてきた敵の着地場所に出して転ばせるのもうまい手だ。また『ターボ』になって、立ち中キックのミドルキックが加わったのも心強い。フェイントや敵の足止め、技の出際を攻撃したり、とんできた敵を落としたりと、使える。

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜め）
強キック	フェースキック  対空に使えないこともない。はしたない格好。	フライングニーキック  2発当たるけど、威力はそれほどない。	コサックキック  間合いも長く、出てる時間も長い，強いぞ。	ドロップキック  横に体がのびるし、威力もあるぞ。	ドロップキック  これでとび込むのも、悪くないだろう。
中キック	ミドルキック  ザンギエフの同キャラ対戦で、特に使える技。	トーキック  通称ヤクザキック。あまり使う機会はない。	コサックキック  この技の次にダブルラリアットで連続技だ。	ドロップキック  これはあまり使わない。強か弱でとび込もう。	ドロップキック  足を出してる時間が長いのが利点だけどねぇ。
弱キック	ローキック  この技からスクリューできれば、アッパレ！	ニーアッパー  この技から投げ技に持ってくと､いいのでは？	コサックキック  これからスクリューへいくのが、基本ね。	ドロップキック  この技をチョンと当てて、スクリューへ！	ドロップキック  前作はダブルニードロップだったんだけどね。

Zangief



ターボでものび〜る［ダルシム］



PROFILE プロフィール

インドで生まれたカレー好きのヨガ坊主。ヨガの奥義を極めたことにより、手足を自由にのばしたり、炎を吐いたりできる。自分の息子を育てるためにお金が必要で、僧の身でありながら世界格闘大会に参加し、優勝者に贈られる賞金を狙う。



悟りだ!
悟りを開かぬかぎり
勝利は見えてこないぞ!!



運命……。
お前が負けるのも
運命なのだよ。

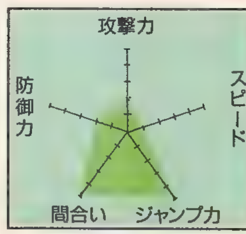
ANALYSIS 能力分析

❶『ストⅡ』からの変更点

細かい技に関しては変更点はないが、ヨガテレポートという必殺技が使えるようになった。ジャンプしてのドリルキック、ドリル頭突きも好きなタイミングで出せるようになっている。

❷特徴

手足がのびるため、間合いは全キャラ中トップ。接近しての技も豊富で、バリエーションあふれる戦い方が可能だ。ただし動きは超遅く、素早いキャラを相手にしたときは苦戦する。体力がないので一撃で受けるダメージも多い。どちらかというと上級者向けのキャラクターと言えるだろう。使いこなせるようになれば、かなりの強さを発揮してくれる。

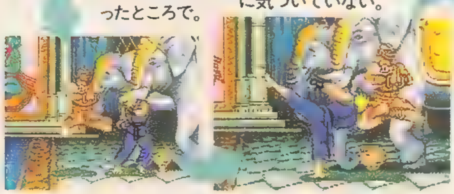


VIEW POINT ダルシムの見どころ

卑怯なり、ヨガワープ　見どころ度 ★★☆



⬆相手が近寄ったところで。



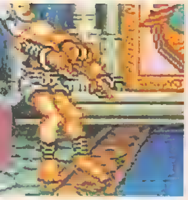
➡ヨガテレポートするダルシム。

⬇相手の背後に出現！哀れな相手はまだ出現に気づいていない。



⬆そしてとどめのヨガスマッシュ。はっきりいってヒキョー！

SPECIAL 必殺技、つかみ技一覧



ヨガの奥義を教えてやろう

飛び道具、投げ技、つかみ技と、ダルシムの技の種類は実に多い。特に今回から使えるようになったヨガテレポートは、もともと卑怯と言われるダルシムの悪名をさらに高めることに。しかしそこは悟りを開いたダルシムになりきって、あらゆる手をつくして勝利を狙おう。必殺技は、どれもハズすとスキがでかいので注意。

ヨガテレポート

闘いの最中にワープする技。右昇龍拳か左昇龍拳コマンド十パンチかキックで4か所にテレポート可能。



操作法

ヨガファイヤー

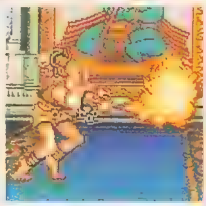
炎の球を相手に向かって吹き付ける。出した後のスキがでかいので、接近戦では使えない。注意しよう。



操作法

ヨガフレイム

一定時間前方に炎のカベを作る。ボタンの強弱で出す時間を調節できる。スキ多し。連発は不可。



操作法

ドリル頭突き

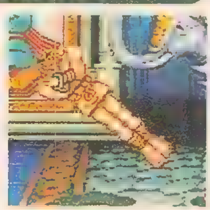
空中から相手を攻撃する技。防御されても、その後投げやつかみ攻撃にいける利点があるので使いやすい。



操作法

ドリルキック

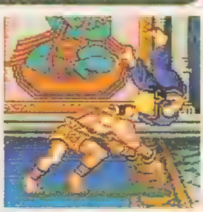
こちらはドリルのキック版。どちらの技にもいえるが、昇龍拳などの迎撃技に注意しよう。移動時にも有効。



操作法

ヨガスルー

強烈な投げ技。投げた後は間合いが開くので、その後にズームパンチなどで攻めていけば効果的だ。



操作法

ヨガスマッシュ

いわゆるせっかんパンチ。1度つかまえたら、かなりのダメージを与えることができる。ねらいどころ。



操作法

Dhalsim

PUNCH パンチ系の技一覧

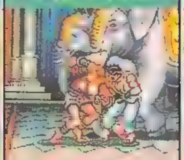
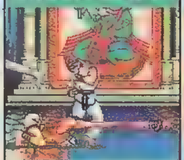




⬆離れたところから攻撃。相手は近寄れず、なかなか攻撃に移れない。

ズームパンチにムズムズするぞ

間合いによって攻撃法が変わるのがダルシムの特徴。パンチ系の技に関していえば、離れているときはズームパンチで牽制、近いときはダブルヘッドバットなどで攻撃可能だ。これらをどう絡めて攻撃するかはプレイヤー次第として、注意すべき点を1つ。のびるズームパンチには当たり判定があるので、昇龍拳やサマーソルトキックで返される恐れがあるのだ。ズーム系のパンチを出すときは読まれないように！

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（間合いが遠い）	下段攻撃（間合いが近い）	ジャンプ攻撃（共通）
強パンチ	ダブルズームパンチ  威力があるから離れているときはコレ。	ダブルヘッドバット  石頭で攻撃。近ければ2発入る。	しゃがみズームパンチ  威力はあるが遅い。返し技に注意。	しゃがみズームパンチ  着地直前の相手を狙うとヒットしやすい。	ジャンプズームパンチ  ジャンプ力のある敵の攻撃用だ。
中パンチ	ズームパンチ  相手を牽制するのにピッタリ。	ヨガアッパー  ここからヨガスマッシュにつなげるぞ。	しゃがみズームパンチ  技のスピードは中くらい。これは牽制に。	ジャブ  これは連続技につなげるぞ。	ジャンプズームパンチ  空中戦用の技。打ち負けないように！
弱パンチ	手刀水平チョップ  スーパー頭突きやローリングを落とせる。	ヨガアッパー  威力は弱いが対空技として使える。	しゃがみズームパンチ  技のスピードは速め。牽制用に。	ジャブ  技のスピードが速いので連続につなげる。	ジャンプズームパンチ  ジャンプしてきた敵に対して使おう。

KICK キック系の技一覧





⬆飛び道具の下をすり抜け、間合いをつめる。ここから連続技にいきたいところだ。

キックとスライディングの妙味!

離れて攻撃するだけがダルシムの全てではない。接近攻撃に移るときに重要になってくるのが、スライディングだ。これは歩くより移動速度が速いうえ、文字通り地面をすべって移動するため、波動拳やソニックブームを避けることもできるのだ。しかしスライディングは防御されたときのスキが大きいので、多用は禁物。相手の着地点を狙うなど、使うタイミングを間違えないようにしよう。

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（間合いが遠い）	下段攻撃（間合いが近い）	ジャンプ攻撃（共通）
強キック	ズームハイキック  対空迎撃用だが技のスピードは遅い。	ジャンピングニーキック  相手の起き上がりを狙って使おう。	スライディング  防御されたときのスキがでかいので注意。	スライディング  すべる距離は長い。相手をころばせる。	ジャンプズームハイキック  ジャンプした相手を迎撃する技。
中キック	ズームハイキック  これもジャンプ中の敵に使うキックだ。	合掌キック  迎撃用、投げにつなぐなど用途は多い。	スライディング  着地点を狙えばめくり技としても使える。	スラストキック  接近して1発入れば2発目も狙える。	ジャンプズーム回し蹴り  これも対空戦用。ただし返されやすい。
弱キック	ズームハイキック  相手が遠くでジャンプしたときに。	キック  上に蹴り上げるので迎撃用に使いたい。	スライディング  離れていればフェイントとしても使える。	スライディング  すべって攻撃。すべる距離は短い。	ジャンプズーム前蹴り  ジャンプ中の相手に使いたい。

Dhalsim

M.Bison





すべてを砕く2つの拳
[M.バイソン]



PLOFILE プロフィール

貧しいスラム街育ちで、ケンカ好きだった少年は、いつしかボクシングで世界チャンプを目指すようになった。やがて少年はたくましく成長し、強すぎるが故(ゆえ)に挫折(ざせつ)と失望を経験。ラスベガスで賭けボクシングに興じるようになった……。

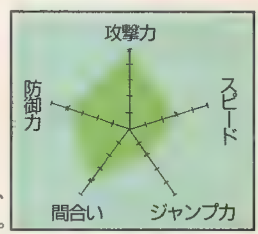
ANALYSIS 能力分析

❶『ストII』からの変更点

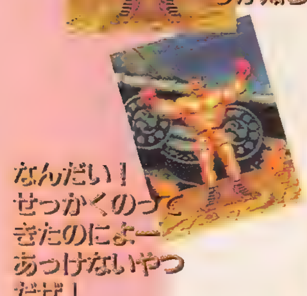
ターンパンチは素早くなり、回転中は無敵。エルボーやボディブローなど小技からヘッドボマーまで覚え、全然違うキャラになっている。全体的なグラフィックも書き直されて、かっこよくなったしね。

❷特徴

猪突猛進とはバイソンのためにある言葉。攻撃はパンチオンリーであるが、非常に素早くリーチも長い。どんなに間合いが離れていても、すごい勢いで突進、強烈な一撃をおみまいする。また、怒濤(どとう)の連続技や一撃必殺のターンパンチも非常に怖く、バイソンと対戦するときは、わずかなスキも命取りになる。ただそれほど強くなるには、かなりの鍛錬(たんれん)を要するが。

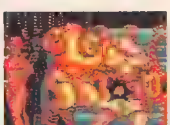






VIEW POINT バイソンの見どころ

バイソン四段 見どころ度 ★★★



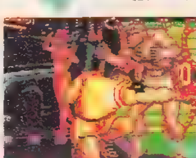
⬆まずジャンプ強パンチ。

⬇次に立ち弱キック。ジャンプしてから、✚ボタン←入れっぱなし。



⬆そしてダッシュアッパー。ここから、さらにパンチ攻撃も可能。

➡しゃがんで、弱キックを当てる。





SPECIAL 必殺技、つかみ技一覧



M.Bison

己の拳にすべてを賭けた男の、究極のファイナルパーンチッ!

ダッシュストレート、ダッシュアッパーは弱、中、強で突進する距離が変わる。強は長距離ダッシュするが、スキが大きいので普段は弱を使おう。このとき、✚ボタンを後ろにタメる時間はダッシュアッパーの方が短いのだが、ダッシュアッパーは敵がしゃがむと当たらない、という弱点がある。

ターンパンチは弱、中、強のボタンを押している時間によって攻撃力が変わる。この場合、キックボタンでもパンチボタンでもいい。でもパッドだと非常にやりにくそうだ。ヘッドボマーはつかみ技の中でも、最強クラス。一度つかまえたら、なかなか離さないぞ。

ダッシュストレート



すごい勢いでダッシュして、敵に強烈なストレートを食らわす。弱だとダッシュする距離が短く強だと長い。スキのない弱がおすすめ。威力に差はない。

操作法 [illegible]

ダッシュアッパー



アッパーで突進する技だが、アッパーは上段攻撃なので、敵がしゃがんでいると当たらない。この技で敵に急接近して、ヘッドボマーにいくのも可。

操作法 [illegible]

ターンパンチ



ボタンを押している長さによって、攻撃力が8段階まで変わる。回転中は飛び道具をすり抜けられるぞ。パンチ、キックのボタンでもできる。

操作法 [illegible]

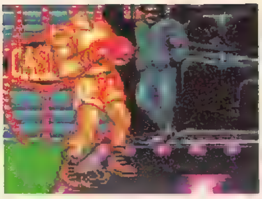
ヘッドボマー



いわゆるバッティング。つかんだらなかなか離さないため、攻撃力も高い。ダッシュアッパーやターンパンチで敵に接近したとき、つかみやすい。

操作法 [illegible]

PUNCH パンチ系の技一覧

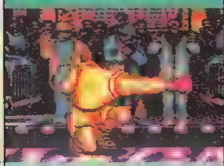




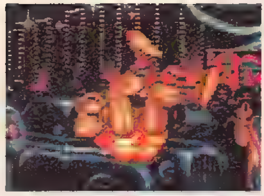
↑ボクサーだからパンチだけか、なんて思ったら大間違い。多彩なパンチ攻撃を食らえ！

猛牛ストレートの前に敵はいない！

パンチ系の技で強いのが、立ち強パンチのバッファローストレート。リーチが長く、技のスピードも速いため、敵が何かしようとしたところに、ドコッと決まる。さらに、立ち中パンチのバッファローアッパーはとんできた敵を叩き落とすのに有効。たとえリュウ・ケンがジャンプ強パンチでとび込んできても、確実に落とせる。しゃがみ強パンチのライジングアッパーも、とんできた敵を落とすのに使える技だ。

	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（共通）
強パンチ	バッファローストレート  敵が何かしようとしたら、これでバシッと制するのだ。	ストレート  あまり見ない技だが、それってやっぱ使えないってこと？	ライジングアッパー  敵のジャンプ攻撃だけでなく竜巻旋風脚さえも落とす。	ブーメランフック  連続技の一発めには、これで相手にとび込むわけだな。
中パンチ	バッファローアッパー  敵がとんできたら、これで叩き落とす。威力はイマイチ。	アッパー  これで空中の敵を落とせるけど、相討ちになりやすい。	ローストレート  しゃがんでストレート。敵の牽制に使えるかな？	ジャンピングフック  バイソンは空中戦は苦手。だってボクサーなんだもーん。
弱パンチ	ジャブ  牽制したりフェイントに使ったり、意外と使えるジャブ。	ジャブ  ザンギエフのジャンプ攻撃や、本田の頭突きも返せるのだ。	ショットジャブ  技の名前はすごいね。しゃがみ防御しながら、これで牽制。	ハンマードロップ  手がずっと出てるから、相討ちになりやすい。それが利点？

KICK キックボタンの技一覧





⬆ボディブローも、もう少しリーチがあった方がよかったのでは？　短すぎるぜ。

蹴りはないけど、パンチは多彩！

バイソンの格闘スタイルはボクシング。したがって、蹴り技はまったく持っていない。バイソンのキックボタン攻撃は、主に敵の腹を攻めたり、足を攻めたりする、下半身攻撃である。ここで重要なのは、しゃがみ強キックのレッグクラッシャー。この技はバイソン唯一の下段攻撃。ヒットすれば敵を転ばせることができる。後はフックだのエルボーだのボディブローだのあるが、実用性はそんな高くない。

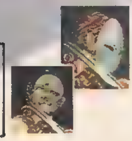
	上段攻撃（間合いが遠い）	上段攻撃（間合いが近い）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（共通）
強キック	バッファローフック  そんなに使わない技だけど、じつは強いのかもしれない。	ボディブロー  スキが大きいので、めったに使わない。これも地味だな。	レッグクラッシャー  キックボタン系の技で、唯一使える技か。敵の足を殴る！	ブーメランフック  ジャンプ攻撃も、パンチしかない。悲しきボクサー！
中キック	バッファローボディブロー  これも、あまり使われることのない技だ。地味すぎるね。	ボディブロー  連続技の一部に使える。実用性はあまりないんだけど。	ローストレート  見た目よりリーチは短い。しゃがんでの牽制に。	ジャンピングフック  でもボクサーがとび蹴りするのもヘンなんだけどね。
弱キック	エルボー  連続技の一部として使われる。対空にも使えるが威力は弱い。	エルボー  連打できるので、接近戦でのフェイントにも使えるかな。	ショットジャブ  間合いが短く、腕の先端、グローブの部分は当たらない。	ハンマーチョップ  これもパンチ系の技と同じ。いわゆる、流用ですか。



Balrog

華麗な技に注目!

［バルログ］



PROFILE　プロフィール

日本でおなじみの忍術をベースに、独自の格闘技をあみだしたバルログ。素早いジャンプやバク転など、パワーファイターの多いこのゲームでは特異な存在だ。性格もちょっと変わっていて、自分を美しいと思うナルシストなのだ。

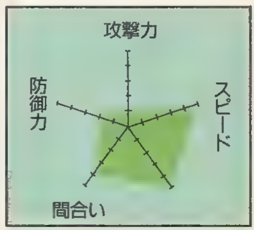
ANALYSIS　能力分析

❶『ストⅡ』からの変更点

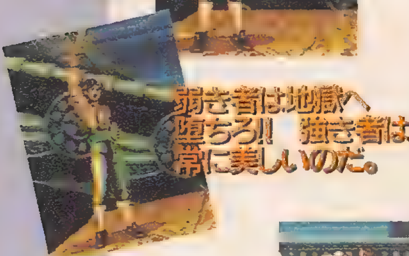
『ストⅡ』では四天王の１人として登場し、プレイヤーは操作できなかった。今回はプレイヤーの操作で金網がないスペイン以外でも戦うのだが、金網ジャンプは形を変えて使えるようになった。ツメが折れやすくなっているのが弱点か。

❷特徴

とにかく素早い！　１Ｐの四天王戦で、その素早さに自分の力が発揮できず悔しい思いをしたプレイヤーも多いだろう。今回はそのバルログを使えるわけだが、スピードが速いことと、攻撃力が低いことで、使いこなすにはかなりの練習が必要だ。トレードマークであるツメは攻撃力、リーチをアップしてくれるが、攻撃を受けすぎると折れてしまう。速攻で相手に攻めるスキを与えないように！







VIEW POINT　バルログの見どころ

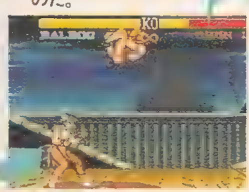
目にも止まらぬ早技!……見どころ度 ★★★



⬆相手に攻撃中。そして…。



➡いったん後方にジャンプ。



⬇そして相手に向かって大きくジャンプするのだ。



⬆これが金網ジャンプ＋フライングバルセロナアタックだ！

SPECIAL

必殺技、つかみ技一覧



素早さで相手を翻弄(ほんろう)、そして必殺技でとどめだ!

バルログの必殺技はタメ系の技が多い。細かい攻撃を仕掛けつつ✚を後ろにいれ、ここぞというときに技をくり出すようにしよう。スピードがあるため、相手の不意をつくんだ。

ローリングクリスタルフラッシュ



回転する勢いで、ツメで連続攻撃をしかける技。ボタンの強弱により攻撃回数が変わる。強ボタンで相手の体力をガリガリけずれ。

操作法 [illegible]

バックスラッシュ



後方に回転するし、回転中は無敵、というかなり特殊な技。相手の飛び道具をかわすとき、金網ジャンプにつなぐときに使おう。

操作法 [illegible]

スターダストドロップ



ジャンプ中の技だが、間合いを取るのが非常に難しい。バルログはジャンプのスピードも速いので、出すチャンスはほんのわずかだ。

操作法 [illegible]

金網ジャンプ



スペインでは金網にはりつくが、その他のステージでは画面はじをけって相手の上に襲いかかる。ここから他の必殺技につなぐのだ。

操作法 [illegible]

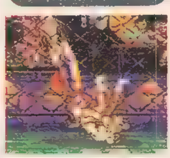
フライングバルセロナアタック



金網ジャンプの後にくり出す技だ。しかし昇龍拳やサマーソルトの餌食(えじき)になることも多いので使い所を間違えると大変なことに。

操作法 [illegible]

イズナドロップ



金網ジャンプで接近した後素早く投げる技。美しい!

レインボースープレックス



イズナと似ているが、地上で投げる技。間合いも広く、使える。

Balrog

PUNCH パンチ系の技一覧





⬆このリーチの長さはツメがあってこそ。折られないように気をつけろ。

間合いの広いツメでザクザクッ!

バルログの通常技はちょっと特殊で、必殺技と下段攻撃以外はキックボタンもパンチボタンも同じ役割を果たす。技の種類がそれだけ少ないわけだが、そのぶん武器であるツメを効果的に使えるようになっているのだ。それゆえバルログにとっていちばん戦いやすいのが、相手の攻撃は届かないがこちらのツメは届く中距離でのバトル。うまく距離をとって、相手をザクザク切りつけてやろう！

	上段攻撃（共通）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（垂直）	ジャンプ攻撃（斜めジャンプ）
強パンチ	ブラッディークロー  威力はあるが、足元にスキができてしまう。	イーグルクロー  ブラッディークローと同じ技だ。相手の足止めなどに。	スターライナー  ジャンプしてくる相手への迎撃用。	シューティングスター  投げ、連続技といろんなパターンに持ち込める。
中パンチ	スパーククロー  この攻撃は対空迎撃用として使える。	コンドルクロー  これも連続技に使える。投げにもつなげるぞ。	ウインディーライナー  これも迎撃用。蹴り負けることもあるけど。	メテオドロップ  これでとび込んで投げにつなぐこともできる。
弱パンチ	フラッシュクロー  あまり使わないが素早いフェイントなどに。	ファルコンクロー  前方にツメ攻撃。連続技にまぜると効果的。	ローズニードル  これまた迎撃用。ジャンプと同時に出すといい。	コメットストリーム  蹴り負ける恐れがあるので不意をつくときに使おう。

KICK キック系の技一覧





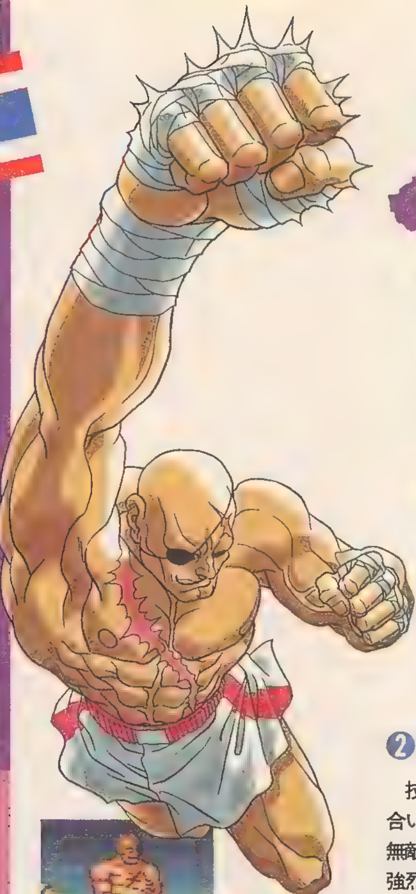
⬆静止した姿を見るのが困難なほど速い、バルログのキック。スライディングが使える。

素早いキックでバシバシッ!

ジャンプキックやしゃがみキックなど、技の強さの見分けがつきにくいバルログのキック技。対戦中に多用するのはスライディングキックとツメ攻撃だが、上段ならツメ攻撃はキックボタンでも出るので普段はキックボタンの上に指をおいておくといい。そうすると連続技、金網ジャンプも出しやすくなるのだ。こちらの素早さを活かして攻めたてれば相手に反撃のスキを与えずに勝つこともできる!

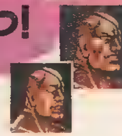
	上段攻撃(共通)	下段攻撃(共通)	ジャンプ攻撃(垂直)	ジャンプ攻撃(斜めジャンプ)
強キック	ブラッディークロー  パンチのときと内容は同じ。スキができるのも同じ。	ラウンドスライダー  スライディングキック。相手を転ばせることもできる。	スターライナー  パンチのときと内容は同じ。とび込む相手を迎撃だ。	シューティングスター  パンチのときと技の内容は同じ。ガンガン蹴ってやれ。
中キック	スパーククロー  これもパンチのときと技の内容は同じ。	ドラゴンウイップ  スライディングはしない。ここから連続技にもつなげる。	ウインディーライナー  これも内容はパンチと同じ。対空迎撃に!	メテオドロップ  これもとび込むときに使う。スピードが速く避けにくい。
弱キック	フラッシュクロー  対空用、フェイント用。効果はパンチのときと同じ。	リザードウイング  相手の足元へキック。スライディングはしない。	ローズニードル  内容はパンチのときと同じ。対空迎撃用。	コメットストリーム  パンチのときと内容は同じ。もうちょっと違う技が欲しい。

Balrog





タイの猛虎、再び起つ!
「サガット」



PROFILE プロフィール

格闘界の帝王と呼ばれ、何人もの格闘家を地に沈めてきたサガットも、ついにひとりの日本人に敗北してしまう。その男の名はリュウ。それ以後、サガットはリュウとの再戦だけを目標に、厳しい修業に耐えてきたのだ。そして、ついに戦いの時は来た!

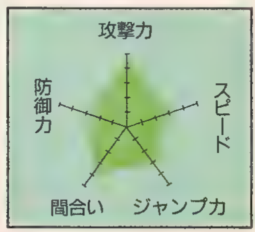
ANALYSIS 能力分析

①『ストⅡ』からの変更点

前作では、タイガーアッパーカットの下降時に、2倍ダメージを食らっていたサガットだが、今回それはなくなった。また、投げ技のタイガーキャリーや、足払い攻撃、とびヒザ蹴りのタイガークラッシュも習得し、かなり強化されている。

②特徴

技のバリエーションこそ少ないものの、一撃一撃の間合いは広く威力も高い。特にタイガーアッパーカットは無敵時間こそ短い（技の出始めの一瞬）が、投げ技より強烈なダメージを与える。たとえ相討ちにされても、サガットの方が有利なワケだ。しかも、必殺技の出し方はリュウ・ケンに似ているため、リュウ・ケンで鍛えた人なら、問題なく操作できるだろう。







VIEW POINT サガットの見どころ

サガット三段

見どころ度 ★★☆



⬆まず相手にとび込む。

⬇続けて立ち弱キック。1発めがヒットしたらすぐにアッパーカット。



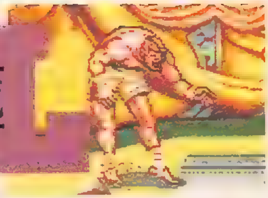
⬆立ち弱キックは、2発入れてはいけない。





➡そして強キックを腹にブチ込む。

SPECIAL 必殺技、つかみ技一覧



Sagat

背の高さを活かした攻撃を

タイガーアッパーカットは相討ちにされるのを気にしないでどんどん狙っていこう。タイガークラッシュは飛び道具をよけたり、移動手段として使える技。また、サガットは身長が高いため、食らい投げが決まりやすい。相手のジャンプ攻撃がサガットの胸より上に決まったら、タイガーキャリーで投げてしまおう。でも、本来ムエタイには投げ技などない。だから、サガットにはムエタイ流連続ひざ蹴り、首相撲をやってほしかったんだけどね……。ちょっと残念。

タイガーショット



しゃがむと簡単によけられるため、連続で出すような技じゃない。本田のスーパー頭突きや、ベガのサイコクラッシャーは、これで返せる。

操作法 [illegible]

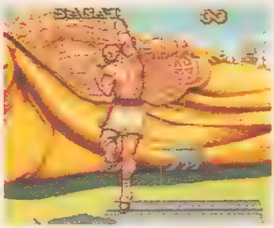
グランドタイガーショット



主にこちらを頻繁に使おう。弱と強のスピードの差が激しく、強だとものすごいスピードで、とんでいく。威力もあるので、使える技。

操作法 [illegible]

タイガーアッパーカット



技が出る瞬間、ほんの少しだけ無敵時間がある。威力は絶大で、対空技としては最強クラス。技が出る前にやられないように練習すること。

操作法 [illegible]

タイガークラッシュ



波動拳やソニックブームもとびこせる。至近距離で出せば、2発入るぞ。弱、中、強の違いは、とぶ高さと飛距離。奇襲攻撃にもってこい。

操作法 [illegible]

タイガーキャリー

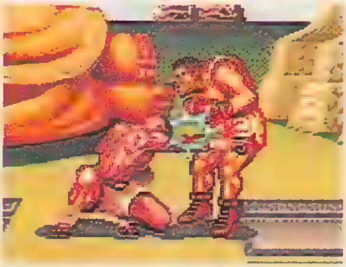


ひどくぞんざいに投げられるため、大変腹がたつ技。間合いはちょっと短め。かなり接近してないと、投げられない。威力はあるんだけど。

操作法 [illegible]

PUNCH パンチ系の技一覧





⬆ほんとに技のパターンが少ないサガット。バルログとどっちが少ない？

少ない＝弱いではない

サガットは、ジャンプパンチ系の攻撃を持っていない。だから、ジャンプ攻撃はみんなキックの流用である。全体的に技のバリエーションが少ないように感じられるが、使えない技をいくつも持っているより、強力な技が最低限あれば問題ない。これはサガットの強さが証明している。ちなみにパンチ系の技では、立ち弱パンチがタイガーアッパーカットとの連続技に使える。ジャブ昇龍拳が出せる人は、チャレンジ！

Sagat

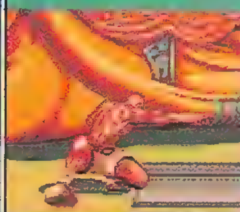
強パンチ

上段攻撃（共通）　タイガーストレート



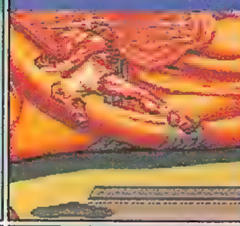
とんでる敵を、この技で落とせないこともない。

下段攻撃（共通）　グランドストレート



これといって使い道はなし。敵の技封じに使えるか？

ジャンプ攻撃（共通）　ジャンピングタイカーキック



足が長く、非常に強いとび蹴り。空中戦でも負けない。

中パンチ

上段攻撃（共通）　ハイストレート



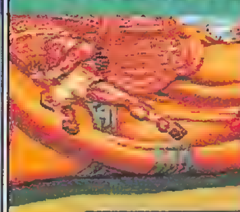
タイガーショットのフェイントとして使える。

下段攻撃（共通）　アンダーストレート



これもイマイチ。フェイントだったら、弱でしょう。

ジャンプ攻撃（共通）　ジャンピングタイキック



これは中途半端な技。足を出してる時間が長いだけ。

弱パンチ

上段攻撃（共通）　ティーソーク



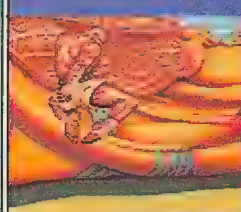
ムエタイのひじ打ちって、もっと強いんだけどね。

下段攻撃（共通）　ローストレート



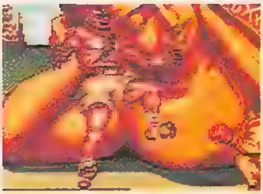
グランドタイガーのフェイントに使える。

ジャンプ攻撃（共通）　ジャンピングタイガードロップ



この技で突っ込んで、投げちゃってもいいんじゃない。

KICK キック系の技一覧

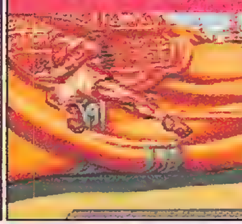
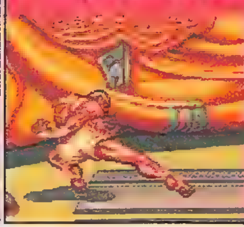


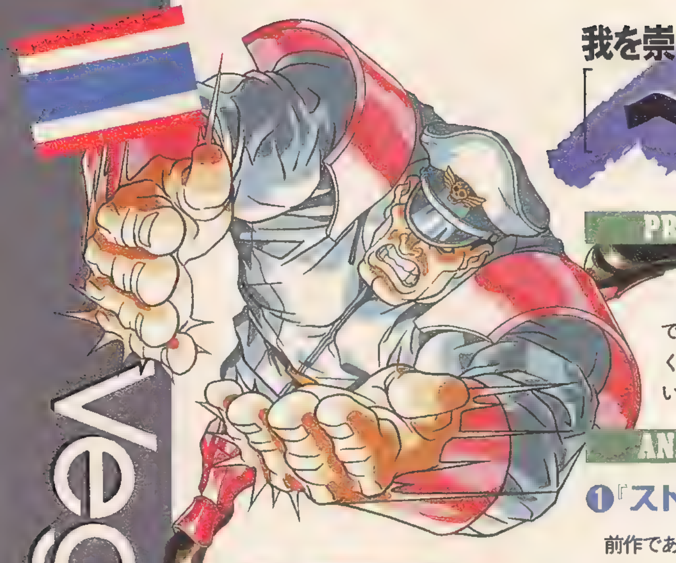


⬆サガットの立ちキックは、どれも2発入る。攻撃力も高いので、やっかいだ。

ムエタイといえば、蹴り技でしょ!

しゃがみキック攻撃の足払いは、じつはジャンプキックの流用。そういえば、前作でサガットは足払いをしなかった。なんだか、開発さんの苦労が見えます。さすが立ち技では最強といわれるムエタイ、蹴りはかなり強力だ。立ち強キックのハイキックはとんできた敵を迎撃に使えるし、立ち弱キックのローキックは2発ヒットする。立ち中キックのミドルキックは、見た目ほどリーチは長くないので、そこだけ注意。

	上段攻撃(共通)	下段攻撃(共通)	ジャンプ攻撃(共通)
強キック	ハイキック  対空技として、かなり優秀。攻撃力もかなり高い。	タイガーキック  ジャンプしてきた敵を転ばせるとき、便利な技。	ジャンピングタイガーキック  空中戦でも、なかなかの強さを発揮するとび蹴り。
中キック	ミドルキック  意外とリーチは短い。至近距離なら2発入るぞ。	タイガーテイル  スキが少ないので、敵の足止めなどにも使える。	ジャンピングタイキック  グラフィックは強のキックと同じだけど、少し弱い。
弱キック	ローキック  相手が立ち防御だと、2発食らわせられる。使える技。	タイガーネイル  キャンセルがかかるため、アッパーなどにつなげる。	ジャンピングタイガードロップ  前作ではものすごい攻撃力だったけど、今回はトホホ。



我を崇めよ！我こそ最強！

［ベガ］



PROFILE　プロフィール

裏世界の犯罪組織、シャドルーの総帥にして最強の格闘王。その力は強大であり、対戦相手はなすすべなく倒れていく。人の心をとうの昔に捨て去った彼の戦いは、もはや格闘ではなく屠殺（とさつ）である。

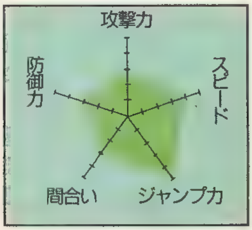
ANALYSIS　能力分析

❶『ストⅡ』からの変更点

前作である『ストⅡ』やゲームセンターの『ストⅡダッシュ』ではやりたい放題、暴虐（ぼうぎゃく）の限りをつくしたベガも、この『ターボ』ではパワーダウン。ダブルニープレスのスキが大きくなり、リーチの長かった立ちキック攻撃のリーチも短くなってしまった。

❷特徴

ベガで戦う場合、適当に戦ってたんでは、絶対に勝てない。相手との間合いを計算しながら、奇襲やフェイントなど、あの手この手で攻めないと、勝つのは難しいだろう。『ストⅡダッシュ』で有効だった弱サイコクラッシャーからの投げもほとんど返されてしまうし、ダブルニープレスを連続でくり出すこともできない。本当に強い、真の帝王でないかぎり生き残れないのだ。





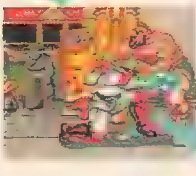


VIEW POINT　ベガの見どころ

ベガ基本五段　見どころ度 ★★★


⬆ジャンプ強パンチだ！

⬇立ち弱パンチをペシッと当てる。ここからキャンセル技で……。


➡しゃがみ弱パンチを一発当てて……。




⬆ダブルニープレス。素早くコマンド入力しないと、ガードされる。

SPECIAL

必殺技、つかみ技一覧



Vega

悪の力にも限界があった

ダブルニープレス、サイコクラッシャーは弱、中、強によって移動する距離が変わる。✚ボタンをタメている時間も、他のキャラクターの必殺技より長めだ。どちらの技も、終わった瞬間、若干のスキができるので、調子にのってバンバン使わないように。ヘッドプレスの後、✚ボタンによって、ベガの軌道をコントロールできる。その際、サマーソルトスカルダイバーで攻撃せずに、いきなり背後に回り込んで投げてしまうのも良い戦法だ。あくまで奇襲なのだが。

ダブルニープレス



2発でワンセットの蹴り技。技をくり出すスピードは速いのだが、終わった後のスキが大きいため、奇襲としてしか使えない。ちょっと悲しい。

操作法 ✚ボタンを←に約2秒タメて、→と同時にキックボタンを押す。

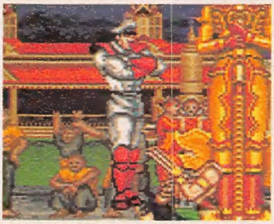
サイコクラッシャーアタック



たとえ防御されても、3発ヒットするので、相手の体力をガリガリ削れる。技が終わった瞬間、若干のスキがあるため、サイコ投げは難しい。

操作法 ✚ボタンを←に約2秒タメて、→と同時にパンチボタンを押す。

ヘッドプレス



相手の頭の上に偉そうにのっかる技。敵が波動拳やソニックブームなどを撃った瞬間に出すと、効果的。防御されるとダメージを与えられない。

操作法 ✚ボタンを↓に約2秒タメて、↑と同時にキックボタンを押す。

サマーソルトスカルダイバー



ヘッドプレスの後に、パンチボタンを押すと、この攻撃。下降中はベガの軌道をコントロールできる。防御されると、ダメージはゼロ。

操作法 ヘッドプレスの後、下降中にパンチボタンを1つ押す。

デッドリースルー

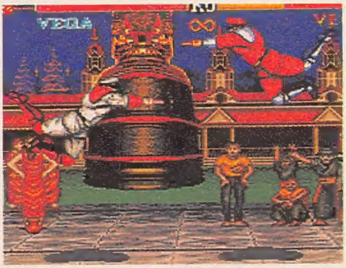


ベガの投げ技。間合いはかなり広いので、敵を吸い込むように投げられる。ダメージもでかいから、対戦中は果敢にこれを狙っていこう。

操作法 敵に接近して、✚ボタンを右か左に入れながら、中か強パンチ。

PUNCH
パンチ系の技一覧

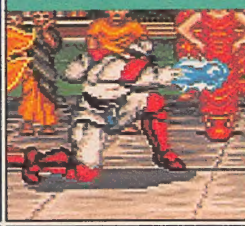
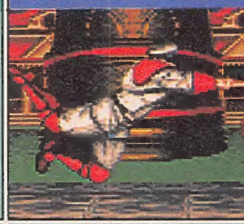




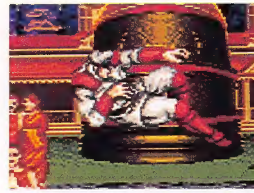
☗花の応援団パンチ、といっても、わかる人は少ない。クエクエ、クエーッ。

※必技へのプレリュード

ベガの拳に光るオーラは、憎悪の〝気〟。リュウやケンの使う〝気〟とは正反対の性質を持つ、負のエネルギーである。この拳から繰り出される攻撃は、高い攻撃力を誇る。が、じつはスキが大きくリーチが短いので、実戦ではあまり使えなかったりする。接近戦ではスキの少ない立ち弱パンチ、サイコストレートやしゃがみ弱パンチのローサイコストレートでペシペシ牽制(けんせい)しつつ、必殺技をタメよう。

	上段攻撃（共通）	下段攻撃（共通）	ジャンプ攻撃（共通）
強パンチ	サイコブレイク  腕の振りが大きすぎて、スキがありすぎ。使えない技。	ブラストストレート  ダメージは大きいので、当たれば強い。絶対に当てろ。	ヘルダイブ  連続技の一発めとして、くり出す。空中戦も安心。
中パンチ	サイコブロー  デッドリースルーの失敗で、よく見られる技。	バーニングストレート  連続技に牽制にと、なにかとお世話になる技です。	ヘルチョップ  なんだか情けない格好でとんでるが、意外と使える。
弱パンチ	サイコストレート  この技から必殺技に移行するのが、美しい戦い方。	ローサイコストレート  ブランカのローリングや本田の頭突き警戒で連打。	ヘルチョップ  これで敵に突っ込んで、そのまま投げろ！

KICK キック系の技一覧





⬆立ち中キックのリーチは『ストIIダッシュ』より、はるかに短くなってしまった。

キックは慎重かつ大胆に!!

ベガの攻撃は、パンチよりもキックの方がリーチが長い。しかしどの技も諸刃(もろは)のつるぎ。たとえばジャンプキック攻撃はリーチが長くかなり強力であるが、ベガ独特のフワッとしたジャンプからくり出されるため、対空技のいい目標になってしまう。しゃがみ強キックのホバーキックも、必殺技をタメながら移動できるし、奇襲に成功すれば相手は転ぶが、防御されてしまえば手痛い反撃を受けてしまう。

上段攻撃(共通) / 下段攻撃(共通) / ジャンプ攻撃(垂直) / ジャンプ攻撃(斜め)

強キック

シャドーミドルキック（上段攻撃(共通)）



広い間合い、高い攻撃力で、ステキな蹴り。多用したい。

ホバーキック（下段攻撃(共通)）



当たれば敵は転倒するけど、防御されると超キビシー！

スピンクラッシュ（ジャンプ攻撃(垂直)）



とんできた敵を蹴り落としたりするとき、この技でどうぞ。

トマホークキック（ジャンプ攻撃(斜め)）



ベガの下方向に当たり判定が大きいので、強い。

中キック

デスミドルキック（上段攻撃(共通)）



これでもう少し、もう少しだけ足が長ければ！ クウウ。

グランドヒールキック（下段攻撃(共通)）



接近してきた敵の足止めや、技と技のつなぎに使おう。

スピンスマッシュ（ジャンプ攻撃(垂直)）



敵の起き上がりざまに、これで攻めるのもいい。

サイドワインダーキック（ジャンプ攻撃(斜め)）



強力な対空技を持ってない敵には、これでとび込むのだ。

弱キック

ヘルミドルキック（上段攻撃(共通)）



フェイントに使える。いろんな技と織りまぜて使おう。

ヒールスタンプ（下段攻撃(共通)）



見た目よりリーチは短い。威力もあまり期待できない。

スピンスマッシュ（ジャンプ攻撃(垂直)）



ヘッドプレスを失敗すると、これ。ちょっとナサケナイ。

スワローキック（ジャンプ攻撃(斜め)）



ずっと蹴りを出してるので、結構イヤな攻撃だったりする。

ストリートファイターIIターボ パーフェクトマニュアル

[基礎編]

■発行人／佐藤辰男
■編集人／塚田正晃
■発行所／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9



Street FighterII Turbo

PERFECT MANUAL

ROUND[I] FOUNDATION

電撃スーパーファミコン11号付録